Livro Ilustrado

GOD OF WAR™

Abril



PlayStation

Livro Ilustrado: R$ 5,95
Envelope com 4 cromos: R$ 0,85



GOD OF WAR™

Viva o desafio de ser o deus da guerra. Acompanhe Kratos em uma jornada contra monstros e deuses que querem a sua cabeça a qualquer preço. Percorra intrincados labirintos e desafie sua inteligência resolvendo os quebra-cabeças que um dos melhores títulos da história dos videogames traz para você. Encontre aqui imagens, informação detalhada e truques para que você se transforme em um expert em **God of War**. Conheça a origem de Kratos, seu rito de passagem para se converter em um deus, e confira os jogos disponíveis desde o lançamento da série em 2005... Tudo isso em uma aventura que vai muito além da sua imaginação!

God of War foi lançado em 2005 para PlayStation® 2 e sua última versão, **God of War III**, em 2010 para PlayStation® 3. O título passou a ser reconhecido rapidamente como um dos melhores do mundo. O primeiro episódio da série foi relançado em 2009 para PS3, em alta resolução e com troféus, como parte do pacote *God of War Collection*. Jogar este game significa lutar com tudo o que aparece na tela e ao mesmo tempo resolver enigmas para poder levar Kratos a todas as missões com êxito. Destaque para o Quick Time Event (sequência de comandos exibidos na tela e que devem ser apertados em uma ordem pré-determinada), com o qual você pode enfrentar seus inimigos de uma forma simplesmente espetacular!

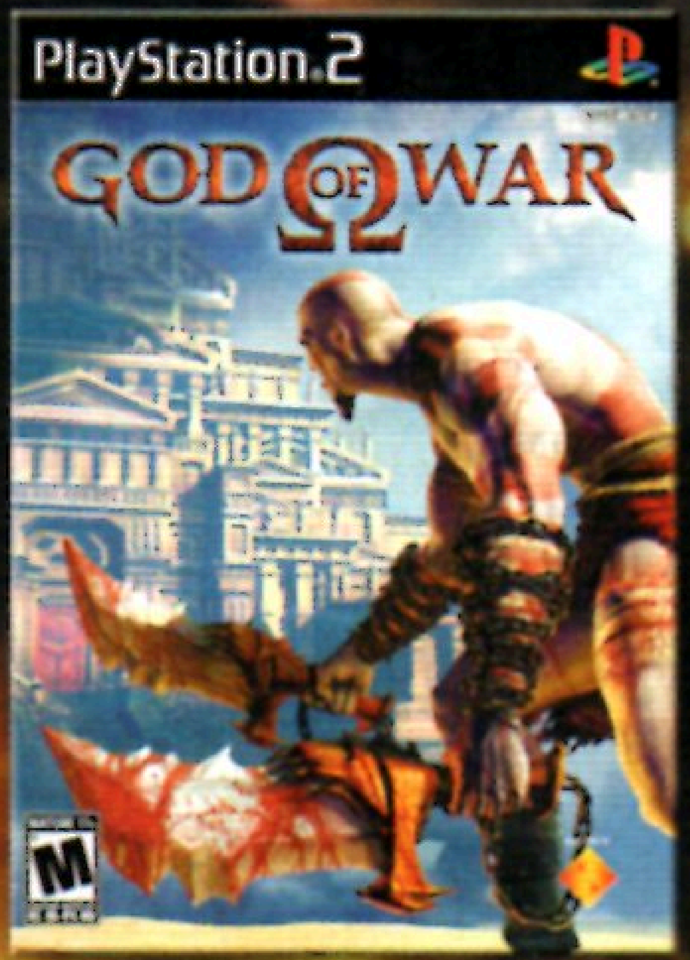
Kratos foi separado de sua mãe para receber o treinamento na arte da guerra e ingressar no exército espartano. Seu irmão foi sequestrado pelo deus da guerra, Ares, e levado aos domínios da morte. Depois de anos de treinamento e de demonstrar sua habilidade em batalha, Kratos foi escalando posições dentro do exército até se tornar o mais jovem espartano a chegar ao posto de general. Um dia, em um épico combate com os maiores inimigos dos espartanos, a horda dos bárbaros, Kratos foi derrotado em combate. Diante disso, ele rogou a Ares que o ajudasse a destruir seus inimigos. Ares entregou a Kratos as Lâminas do Caos (Blades of Chaos), forjadas no fogo de Hades, com as quais Kratos cortou a cabeça do rei dos bárbaros. Em retribuição à dávida concedida, Ares encomendou uma missão a Kratos: destruir um dos templos da deusa Atena. Mesmo avisado pelo óraculo – uma mulher – para não ultrapassar as muralhas do templo, Kratos, sob as ordens de Ares e tomado por uma fúria cega e sanguinária, matou todos os que estavam ali, incluindo sua esposa e filha! O oráculo do templo lançou então uma maldição sobre o guerreiro. As cinzas dos corpos de sua família impregnaram seu corpo, deixando-o com uma aparência fantasmagórica. Assim, com a pele branca – símbolo de seu grande pecado –, Kratos passou a ser conhecido como o Fantasma de Esparta!



Kratos

GOD OF WAR™





GOD OF WAR é um jogo de ação em terceira pessoa que oferece combates frenéticos contra dezenas de inimigos simultaneamente.
O game foi desenvolvido pelos estúdios de Santa Monica, EUA, da Sony Computer Entertainment America. **GOD OF WAR** conta a história e o drama de Kratos, ex-general espartano que ganhou poderes de Ares, mas foi traído pela divindade. Ele agora busca vingança e obedece à deusa Atena, que promete acabar com seu remorso e pesadelos em troca da vitória sobre Ares.

O ARSENAL DE KRATOS

ARMAS

- **BLADES OF CHAOS:** armas entregues por Ares como lembrança de seu pacto com Kratos. As Lâminas do Caos são as armas principais do espartano. São espadas ligadas por uma longa corrente aos braços dele.
- **BLADE OF ARTEMIS:** a Lâmina de Ártemis é conhecida por ter sido usada pela deusa para matar um titã. É uma arma longa e Kratos só consegue segurá-la com as duas mãos.
- **BLADE OF THE GODS:** a Lâmina dos Deuses serve como ligação entre a estátua de Atena e o Deserto das Almas Perdidas. É usada por Kratos na batalha contra a forma gigante de Ares.
- **BLADES OF ATHENA:** as Lâminas de Atena foram dadas pela deusa para substituir as Lâminas do Caos como símbolo do novo status de divindade conquistado pelo espartano.

RELÍQUIAS

- **GORGON EYES:** ao juntar seis olhos de górgona e sacrificá-los para os deuses, Kratos ganha energia extra.
- **PHOENIX FEATHERS:** a cada seis Penas de Fênix encontradas, a barra de magia de Kratos aumenta um pouco.
- **POSEIDON'S TRIDENT:** umas das maiores relíquias do deus dos mares, o Tridente de Poseidon está escondido no Templo de Pandora e permite ao espartano respirar embaixo d'água.





ROUPAS SECRETAS

Termine o modo Challenge of the Gods para habilitar roupas.

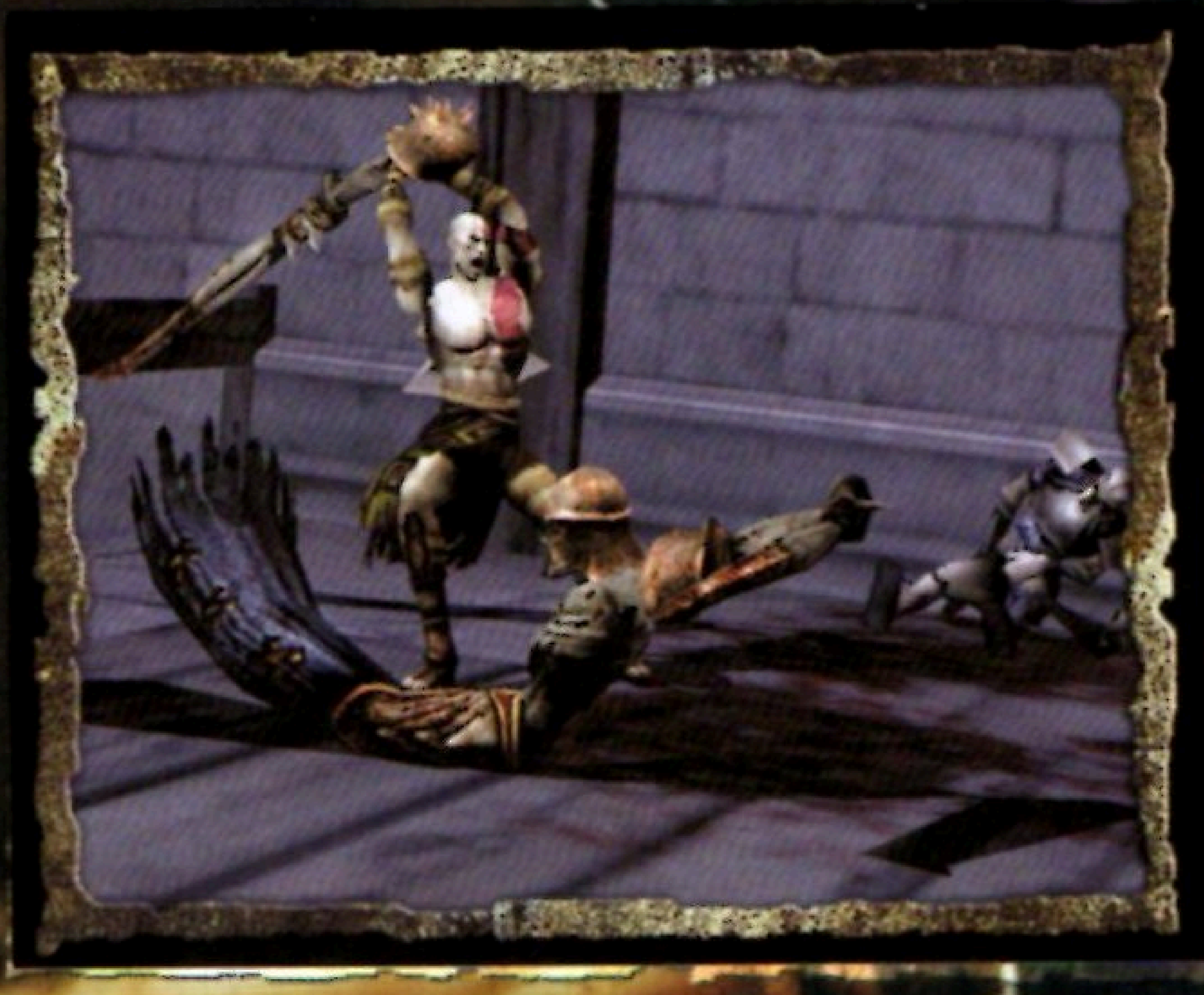
Chef of War:
vestido como um cozinheiro, Kratos ataca com um par de panelas, triplica o valor das esferas azuis recebidas e aumenta 50% da eficiência das esferas verdes.

Bubbles:
equipado com roupas de mergulho, Kratos ataca com pés de pato. Esta roupa garante o triplo de esferas verdes e 50% de eficiência extra para esferas azuis.

Ares Armor:
vestido com a armadura de Ares, Kratos fica mais resistente e sua força aumenta. O espartano recebe também o dobro de esferas vemelhas e verdes.



"Os deuses do Olimpo me abandonaram. Agora não há mais esperança."



Tycoonius:
vestido com terno e gravata, o espartano recebe quatro vezes mais esferas vermelhas e ataca com pesadas maletas.

Dairy Bastard:
Kratos usa uma fantasia de vaca e ataca com galões de leite, o que garante barra de magia infinita e dobra o valor de todas as esferas.



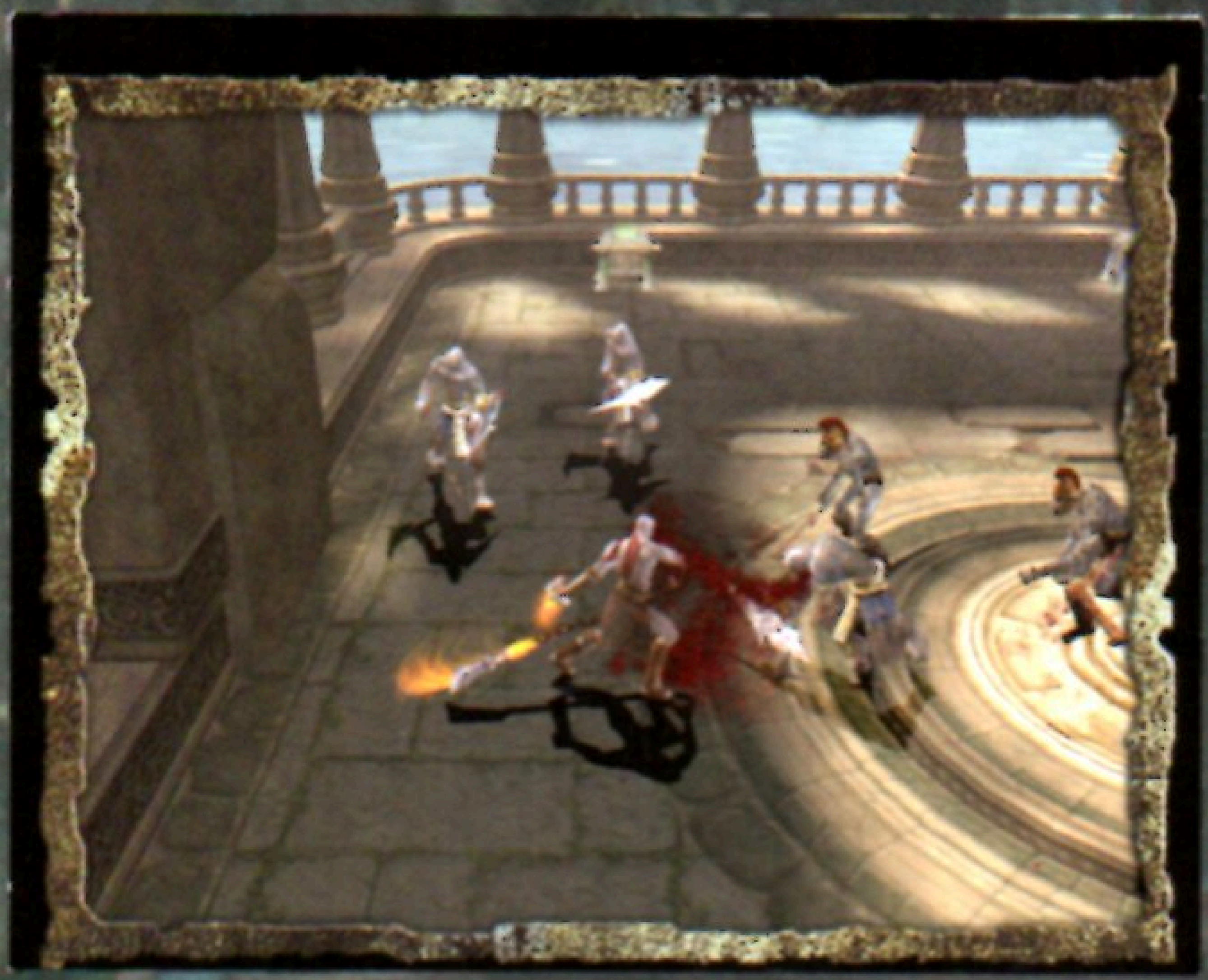
GOD OF WAR II™



O COMEÇO DO FIM...

GOD OF WAR II foi lançado em 2007 para PS2. Kratos neste jogo já é o deus da guerra – depois de ter acabado com Ares e ter se juntado ao Panteão. Porém, ao desobedecer Atena e ser levado para o Submundo, Kratos é colocado novamente em rota de colisão com os deuses. Nesta versão, há mais inimigos para enfrentar e técnicas de combate ainda mais poderosas para dominar. Você pode desbloquear novas vestimentas e viajar no Pégaso. **GOD OF WAR II** foi eleito o melhor jogo de 2007. Relançado em 2009 para PS3, em alta resolução, no pacote *God of War Collection*.






"ZEUS! SEU FILHO VOLTOU! E TRAGO COMIGO A DESTRUIÇÃO DO OLIMPO!"



O ARSENAL DE KRATOS

Blades of Athena: são as espadas que substituíram as Lâminas do Caos.
Blade of Olympus: é a espada que Zeus usou para vencer a guerra dos deuses do Olimpo contra os titãs.
Barbarian Hammer: este martelo, tirado do rei dos bárbaros, permite ataques lentos, mas devastadores. Pode evocar almas.
Spear of Destiny: usada para desferir ataques rápidos e poderosos, a Lança do Destino também dispara projéteis incendiários nos inimigos.




PlayStation 2
TWO DISC SET
GOD OF WAR
M







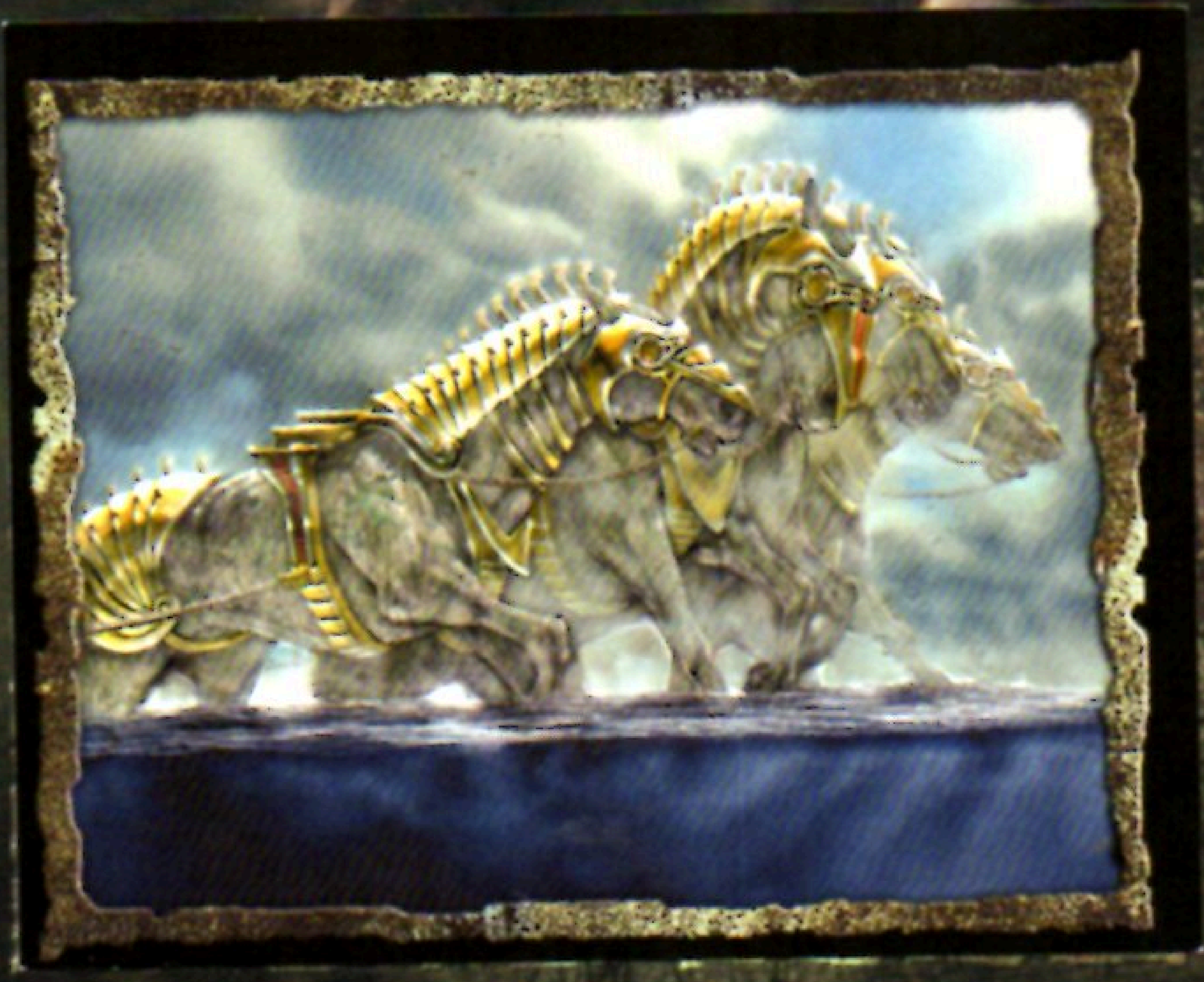






Termine o game em qualquer nível de dificuldade para habilitar Challenge of the Titans, um modo no qual Kratos será testado em sete desafios mortais.






ROUPAS SECRETAS

General Kratos:
arranque os olhos de 20 ciclopes para habilitar as vestes de Kratos dos tempos de Esparta. Ele ganha mais esferas vermelhas, porém fica mais fraco e recebe menos esferas azuis, verdes e douradas.

God of War:
consiga ranking God ou superior no modo Challenge of the Titans para reconquistar a armadura de Ares. É a melhor veste do game e dobra todos os status de Kratos.

Atena:
termine o game no nível Titan para transformar Kratos em seguidor de Atena. Esta roupa dobra o valor das esferas vermelhas e aumenta o valor das esferas verdes e azuis.

Cod of War:
termine o game em qualquer nível de dificuldade para habilitar a fantasia de bacalhau (cod). Kratos receberá o valor dobrado de qualquer esfera.





Hydra Armor:
termine o game em qualquer nível de dificuldade. Esta armadura de escamas da Hidra de Lerna dobra a força de defesa e a pontuação das esferas verdes, azuis e douradas. Mas a força cai pela metade.

Dark Odyssey:
termine o game no nível God Mode. Kratos perde defesa, mas ganha força e mais esferas vermelhas.

Hércules:
termine o game no nível Titan. Kratos ganha 50% a mais de força, mas a defesa enfraquece.





"Uma decisão dos deuses é tão inútil quanto os próprios deuses!"

















Lembre-se: se quiser subir de nível, acumule esferas vermelhas. Nós recomendamos usá-las para desenvolver o Martelo Bárbaro (Barbarian Hammer), uma das armas mais eficientes do jogo. Quando evoluído ao segundo nível, o Martelo pode evocar almas para distrair e atordoar os inimigos.



Você pode conferir a diferença de tamanhos: 1,83 metro de altura de Kratos contra os quase 3 metros de altura e 5 de comprimento do grifo.





ARES



TERRAÇO

MENSAGEM ULTRASSECRETA

Derrote Perseu em uma das batalhas mais difíceis do jogo. Após vencer o herói, usando combinações de boas defesas e ataques com o Martelo Bárbaro, desça pela corrente onde Perseu foi morto. Suba pela escada no pilar à direita, equilibre-se na viga à esquerda e abra a porta logo adiante, à direita. Na sala, há uma área para subir no lado esquerdo. Aperte R1 em algum ponto escuro secreto desta área, antes de seguir pela passagem.

Do lado de fora, aperte R1 várias vezes na parte escura, junto da parede. Pule no abismo e aperte R1 para escalar, pendurado pelos pontos brilhantes. No topo, vire à direita na trilha e pise em um botão no chão para criar uma ponte feita de raízes de árvore. Use o poder do Amulet of the Fates para reduzir a velocidade do tempo e atravesse essa ponte.

Perto da árvore, aperte R1 várias vezes para ativar o segredo e receber milhares de esferas vermelhas. Enquanto isso, olhe para a esquerda para ver uma mensagem ser escrita no céu: "Now I am become Death, the destroyer of worlds" (Agora me tornei a Morte, o destruidor de mundos). Para voltar ao caminho normal, ative outros botões na área e use as pontes criadas.





HADES

As quimeras são monstros horripilantes, filhas de Tifão e Equidna, que vagam pelas regiões da Ásia Menor, semeando o terror entre as pessoas e devorando o gado.





ZEUS

GOD OF WAR III™



NO FIM... SÓ RESTARÁ O CAOS.

Terceiro título da série **GOD OF WAR,** considerado um dos melhores jogos de 2010 e da história dos games. Cronologicamente é o último título da saga. O jogo começa com um discurso de Zeus, encorajando os deuses do Olimpo à batalha final contra Kratos, que está prestes a invadir o lar divino com a ajuda dos titãs. O espartano está decidido a acertar as contas com seu pai, Zeus. E os titãs, liderados por Gaia, querem vingança contra os deuses que os aprisionaram eras atrás.





Aqui podemos ver a luta de Kratos com Hades. Esta versão de Hades em particular foi especialmente desenvolvida para a terceira parte de **GOD OF WAR.**





Kratos enfrenta uma legião de criaturas que aparecem ao lado da tela enquanto um titã avança sobre Zeus. Poseidon liberta o Leviatã para combater o titã que ataca Zeus e os demais invasores. Agora, Kratos terá que enfrentar Zeus e cairá no Monte Olimpo perto da tumba de Ares. É o começo da aventura mais incrível de **God of War.**











A Caixa de Pandora é protegida pelas Chamas do Olimpo e o único meio de abri-la é encontrar Pandora, filha do ferreiro Hefesto.





O jogo dá continuidade à história de **GOD OF WAR II.** É a vingança de Kratos dirigida a todos os deuses, incluindo o próprio Zeus, todo-poderoso do Olimpo!

A cor pálida no rosto e no corpo de Kratos é a lembrança constante das cinzas de sua família, dizimada por suas próprias mãos. Uma maldição dos deuses.













Kratos liberta Pandora e abre a mítica Caixa de Pandora para encontrar o poder capaz de vencer Zeus. Pai e filho definirão o destino dos deuses em uma batalha corpo a corpo.



A cada deus que perece, o mundo é fustigado por um fenômeno diferente e devastador:

- **Poseidon:** o mar traga a terra.
- **Hades:** as almas perdidas se libertam do Submundo e vagam pela superfície.
- **Hélio:** o sol desaparece.
- **Hermes:** propaga-se a praga pela superfície da Terra.
- **Hera:** as plantas murcham.
- **Zeus:** libera-se o caos.



CENTAURO



PERSES



CICLOPE

Kratos em batalha com um ciclope.



OBJETOS QUE PODEM SER ENCONTRADOS NO JOGO

Bow of Apollo (Arco de Apolo):
arma auxiliar muito útil para atacar à distância, ainda que cause poucos danos. Sua eficácia pode ser aumentada se mantiver pressionado o botão □

Head of Helios (Cabeça de Hélio):
ainda que não seja uma arma que cause danos a seus adversários, ela servirá para cegá-los e iluminar os caminhos mais escuros. Também é uma ferramenta fundamental para conseguir os cofres dourados ocultos.

Boots of Hermes:
além de necessárias para subir pelas paredes e assim avançar em alguns momentos da trama, as Botas de Hermes também servem para efetuar rápidas investidas.



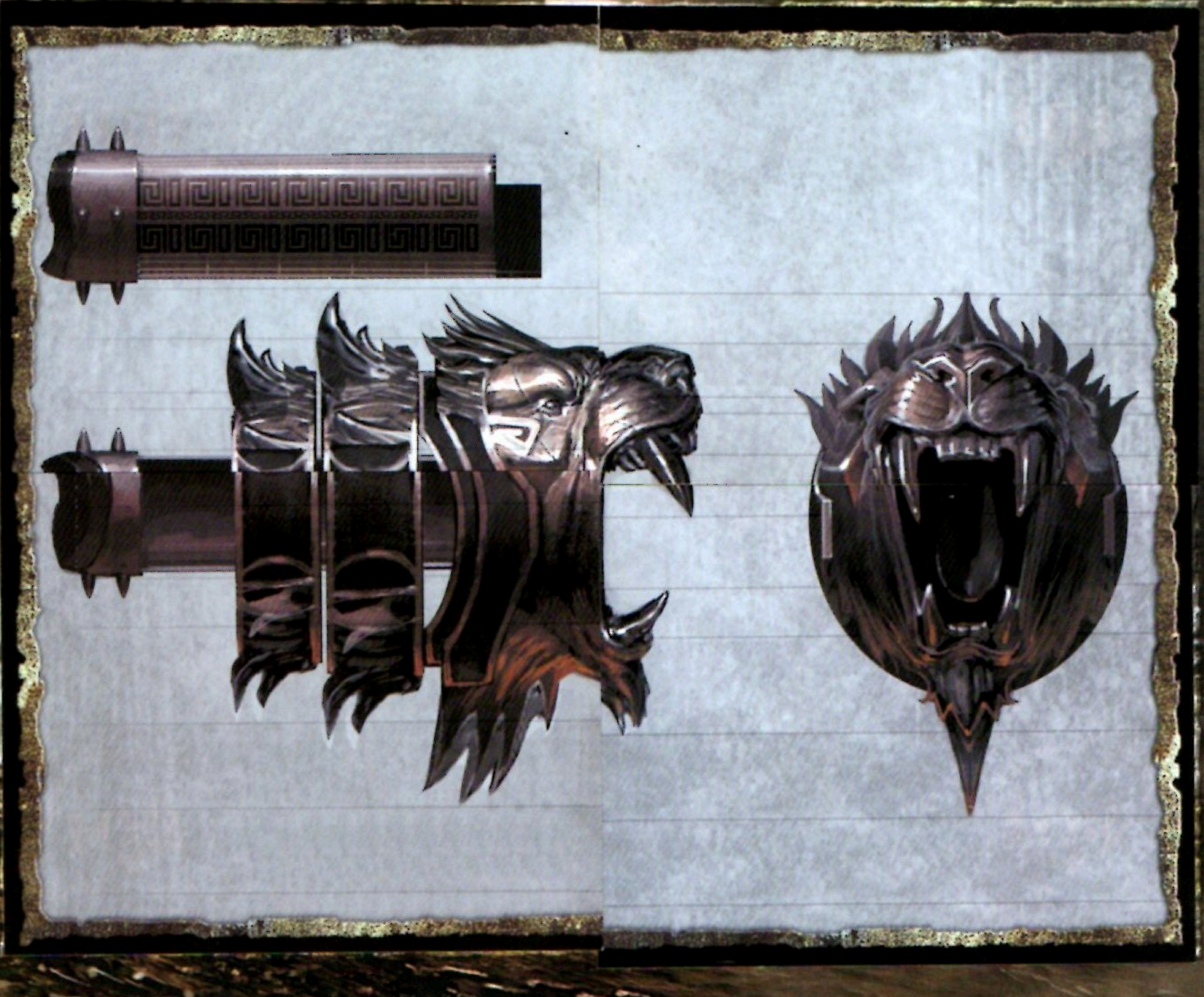


Zeus, deus dos deuses, principal inimigo de Kratos em GOD OF WAR III.



Guardiões do Olimpo, criaturas que um dia foram justos e orgulhosos guerreiros, mas agora são mortos-vivos a serviço de Zeus.

Nemean Cestus (um par de manoplas) é uma das armas mais incríveis de GOD OF WAR III. Kratos toma o equipamento de Hércules em uma das batalhas mais cruentas da série. O semideus que um dia derrotou o leão de Nemeia não é páreo para a fúria de Kratos.







Kratos, em um feroz ataque voador!



DICA PARA CONSEGUIR 1.000 HITS

Logo depois de conseguir o Arco de Apolo, suba no lustre da esquerda. Pule na direção do sujeito que está atrás da grade e segure:

L1 + ○

Se o ataque funcionar, Kratos vai continuar acertando o mesmo golpe nele, sem cair. Deixe esses botões segurados até chegar aos 1.000 hits. Demora cerca de 20 minutos para alcançar a meta, mas é o modo mais fácil de conseguir cumprir este desafio, que vale um dos troféus mais difíceis do game.





Kratos em seu percurso no corpo da titã Gaia.





Kratos versus um guardião do Olimpo.







Deuses

Zeus

DEUS DO OLIMPO

Principal antagonista de Kratos. Deus dos deuses que governa dos céus.

"Vamos ficar juntos. Vamos permanecer unidos. E eu mesmo me encarregarei de exterminar essa praga! O Olimpo viverá para sempre!"
Zeus





Ares

DEUS DA GUERRA

O principal objetivo de Kratos no primeiro **GOD OF WAR**. Filho de Zeus e Hera, Ares é um deus cruel que se deleita com o sangue e com o sofrimento dos outros. Ele manipula quem quer que seja para conseguir o que deseja.

"Ares, destrua meus inimigos e minha vida será sua!"
Kratos

Hades

DEUS DO SUBMUNDO

Filho de Cronos e marido de Perséfone. Foi salvo por Zeus da ira de Cronos.

"Bem-vindo, espartano! Entre e sinta-se como se estivesse em sua casa. Desta vez, você não vai sair daqui."
Hades





Atena

DEUSA DA SABEDORIA

Filha de Zeus e irmã de Ares, é a deusa que ajuda Kratos em sua luta contra o deus da guerra no primeiro **GOD OF WAR**. Ela se apresenta como guia do espartano em forma de estátua.

"Mate Ares e os deuses esquecerão o seu passado..."
Atena

Afrodite

DEUSA DO AMOR

Durante o ataque à cidade de Atenas, ela esperava Kratos nos túneis subterrâneos.

"Os deuses verdadeiramente o abençoaram, Kratos."
Afrodite





Poseidon

DEUS DOS MARES

É o segundo deus na hierarquia do Olimpo. Poseidon pode jogar a fúria do oceano contra quem ele quiser.

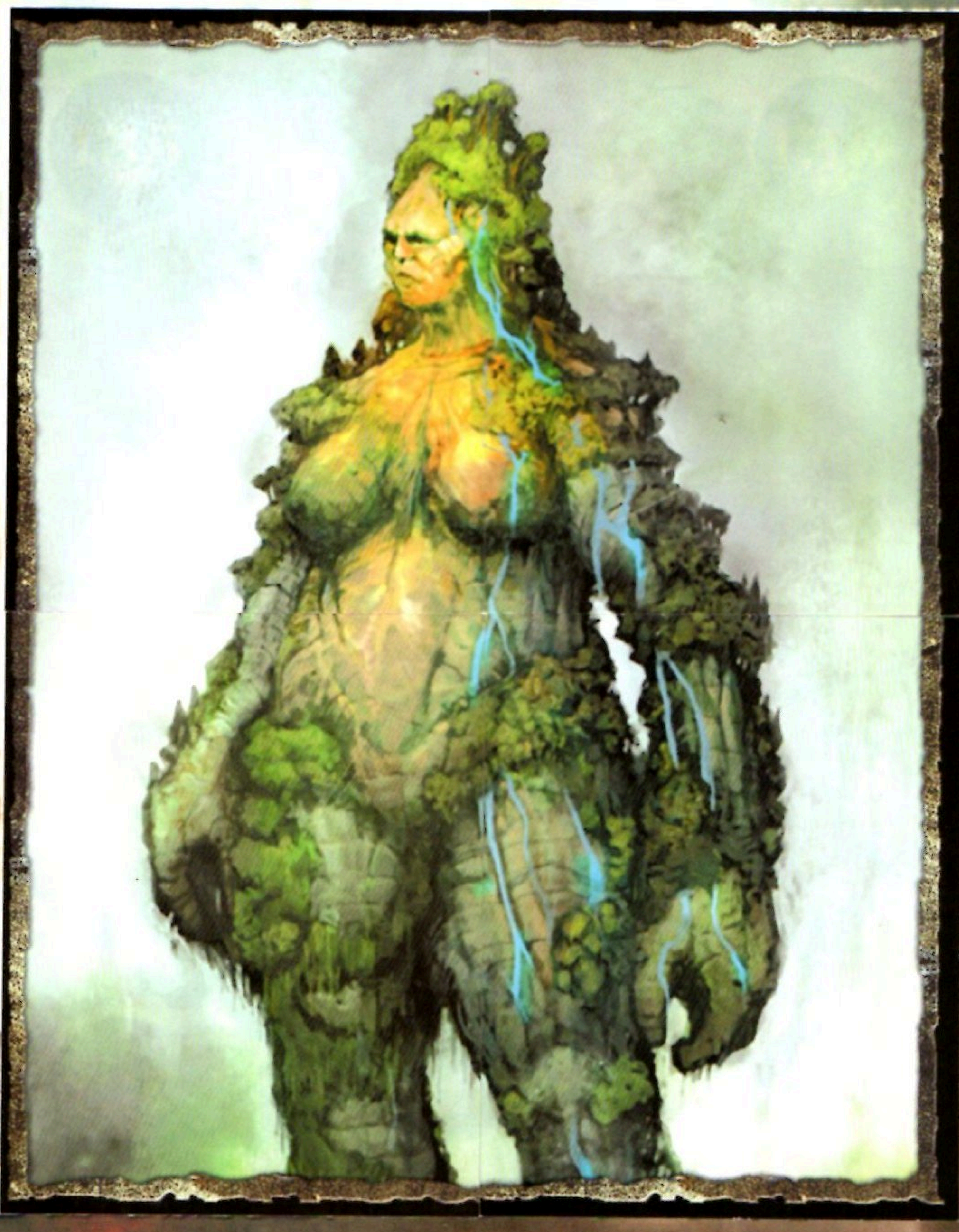
"Kratos, você desafiou os deuses pela última vez!"
Poseidon

Cronos

Titã do Tempo

Depois da guerra contra o Olimpo, Cronos, pai de Zeus e líder dos titãs, foi castigado e obrigado a carregar o Templo de Pandora nas costas.





Gaia

Titã da Terra

Deusa-mãe de toda a vida. Na série **God of War,** Gaia é a narradora dos três jogos, mas na verdade ela aparece somente em **God of War II** e **God of War III.**

"Sou a titã Gaia, mãe onipresente da Terra. Eu vi como você se converteu em um poderoso guerreiro e tenho estado presente em todos os acontecimentos de sua vida. Serei aquela que o ajudará a derrotar Zeus."

INIMIGOS



CENTAUROS
É uma raça de seres com torso e cabeça de homem e corpo de cavalo. As versões femininas recebem o nome de centáurides.







MINOTAURO
Monstro sedento de sangue, com corpo de homem e cabeça de touro.

CICLOPES
Uma raça de gigantes com apenas um olho bem no meio da testa.



GUARDIÕES DO OLIMPO
Como eram orgulhosos soldados, Ares os estimulou e os aprimorou na arte da guerra. Eles dividem e conquistam, cercando seus inimigos com rápidos e devastadores ataques.



CÉRBERO
Cão de três cabeças que vaga livremente pelo Submundo. Tem dentes afiados e lança projéteis de fogo. Esta criatura sombria tem versões menores de si mesma. Se o jogador demorar a matá-las, podem se desenvolver por completo.

HARPIAS

Estas asquerosas criaturas estão a serviço de Ares. Com grotesca cabeça de mulher, possuem longas garras e são alvos muito difíceis quando estão no céu.



GÓRGONAS

Eram lindas mulheres com cabelos muito bem cuidados, mas que depois se transformaram em seres monstruosos, com serpentes no lugar dos cabelos. Podem transformar Kratos em pedra se ele olhar para elas.





ESPECTROS

Ares reclama seus corpos para fazer parte de seu exército de zumbis. Levam consigo armas muito afiadas. São fortes, mas podem ser derrotados.

SIRENES

Criaturas amaldiçoadas que hipnotizam homens para devorá-los.



SÁTIROS

Como os centauros, eles são uma mistura de humano e animal, mas de diferentes espécies. São fortes e rápidos, o que os torna especialistas no combate corpo a corpo.



GOD OF WAR™ CHAINS OF OLYMPUS





"ANTES DE DECLARAR GUERRA AOS DEUSES, FUI OBRIGADO A SERVI-LOS."

GOD OF WAR CHAINS OF OLYMPUS acontece antes do primeiro episódio da série. Kratos, ainda um fiel servo dos deuses, é enviado a Ática para defender a região de um ataque dos persas. Durante o conflito, ele assiste à queda da carruagem de fogo de Hélio nos céus. O desastre com o deus do sol lança o mundo na escuridão e Morfeu, deus dos sonhos, aproveita para pôr todas as divindades em sono profundo. Então, Atena encarrega Kratos de solucionar a crise.
O jogo foi lançado em 2008 para PSP® e relançado para PS3, em alta resolução e com suporte a troféus, no pacote *God of War: Origins Collection*.

DICAS

Para desbloquear opções e áreas ocultas!

Challenge of Hades:
você deve completar o jogo em qualquer nível de dificuldade.

The Lost Levels:
complete Challenge of Hades.

Nível de Dificuldade "God Mode":
é preciso completar o jogo em qualquer nível de dificuldade.

Vídeos Especiais:
termine o jogo em qualquer nível de dificuldade.



Estes poderosos inimigos de Kratos podem ser encontrados no Templo de Hélio. Da cintura para cima, são musculosos guerreiros protegidos por capacetes de bronze. Da cintura para baixo, são compostos de labaredas, movem-se rápido e flutuam.







Kratos descarrega toda a sua fúria no Basilisco.









ROUPAS SECRETAS

Spud of War (Batatão):
termine o game em qualquer nível de dificuldade para habilitar uma roupa de batata, que acompanha cortadores de legumes como armas. Vista este traje (vergonhoso, é verdade) para ganhar uma barra de magia infinita.

McKratos:
termine o modo Challenge of Hades para habilitar a versão escocesa de Kratos, com direito a uma barba ruiva e dois machados. Este traje garante muito mais força nos golpes.

Mime of War (Mímica de Guerra):
complete o game no nível de dificuldade God para habilitar as pinturas e roupas de um mímico. Para dar a impressão de que Kratos luta como um mímico, suas armas ficam invisíveis. Além disso, bancando o artista, o espartano ganha bem mais esferas vermelhas.









Quando você descer, terá que enfrentar os soldados. Não abra o Cofre da Vida. Preste atenção na porta do fundo, abra-a e prepare o botão ◯ para repelir o ataque do primeiro ciclope. Depois dele, entrará em cena o Basilisco, que o perseguirá durante todo o primeiro capítulo.







O jogo se desenvolve enquanto Kratos está servindo aos deuses do Olimpo em diferentes missões por um período de dez anos. Durante esse tempo, Kratos tenta esquecer o passado, servindo de escravo. Mas, apesar do esforço, ele é atormentado todas as noites pelo pesadelo de sua família sendo assassinada por suas próprias mãos.





CHALLENGE OF HADES

Challenge 1. Fiery Fate: use a magia Efreet para matar os soldados. Se algum soldado morrer pelos ataques do ciclope ou pelas espadas de Kratos, o espartano vai falhar no desafio.

Challenge 2. Perfection: elimine 20 soldados sem receber nenhum golpe deles. Use ataques fracos com a Gauntlet of Zeus (Manopla de Zeus) para vencer o desafio.

Challenge 3. Life is Short: ataque o minotauro com a Manopla de Zeus e duas magias Efreet sempre que ele estiver preso junto à parede. Acabe com alguns escravos para ganhar energia e deixe pelo menos dois vivos. Se o minotauro encostar em Kratos, comece de novo. Quando conseguir matar o monstro, equipe-se com as Lâminas do Caos e aperte L + □ para atacar com investidas mortais.



GOD OF WAR™
GHOST OF SPARTA

Segundo game da saga **God of War** para PSP®. Lançado em 2010, foi relançado para PS3, em alta resolução e com suporte a troféus, no pacote *God of War: Origins Collection.*
A trama revela segredos de Kratos. É ambientada entre a primeira e a segunda versão da saga, exatamente depois da derrota de Ares pelas mãos de Kratos, que toma o posto de deus da guerra. As revelações são constantes ao longo desta nova versão. Finalmente podemos ver o que aconteceu com o irmão de Kratos, Deimos.

O ORÁCULO DISSE:
"O GUERREIRO ESCOLHIDO
VAI PÔR FIM AO REINADO
DOS DEUSES.
E QUEM CONTROLAR O
ESCOLHIDO CONTROLARÁ
O DESTINO DO OLIMPO..."







ARMAS E MAGIAS

Lâminas de Atena:
as espadas que Atena dá a Kratos ao final da primeira versão do jogo.

Thera's Bane (Maldição de Thera):
o poder da titã Thera pode incendiar as Lâminas do Caos para aumentar seu poder.

Arms of Sparta:
são as armas que Kratos usava como general espartano: uma lança de ponta de aço, ornada com tecido de cores vermelho e ouro, que acompanha um escudo, formando uma combinação mortal de ataque e defesa.

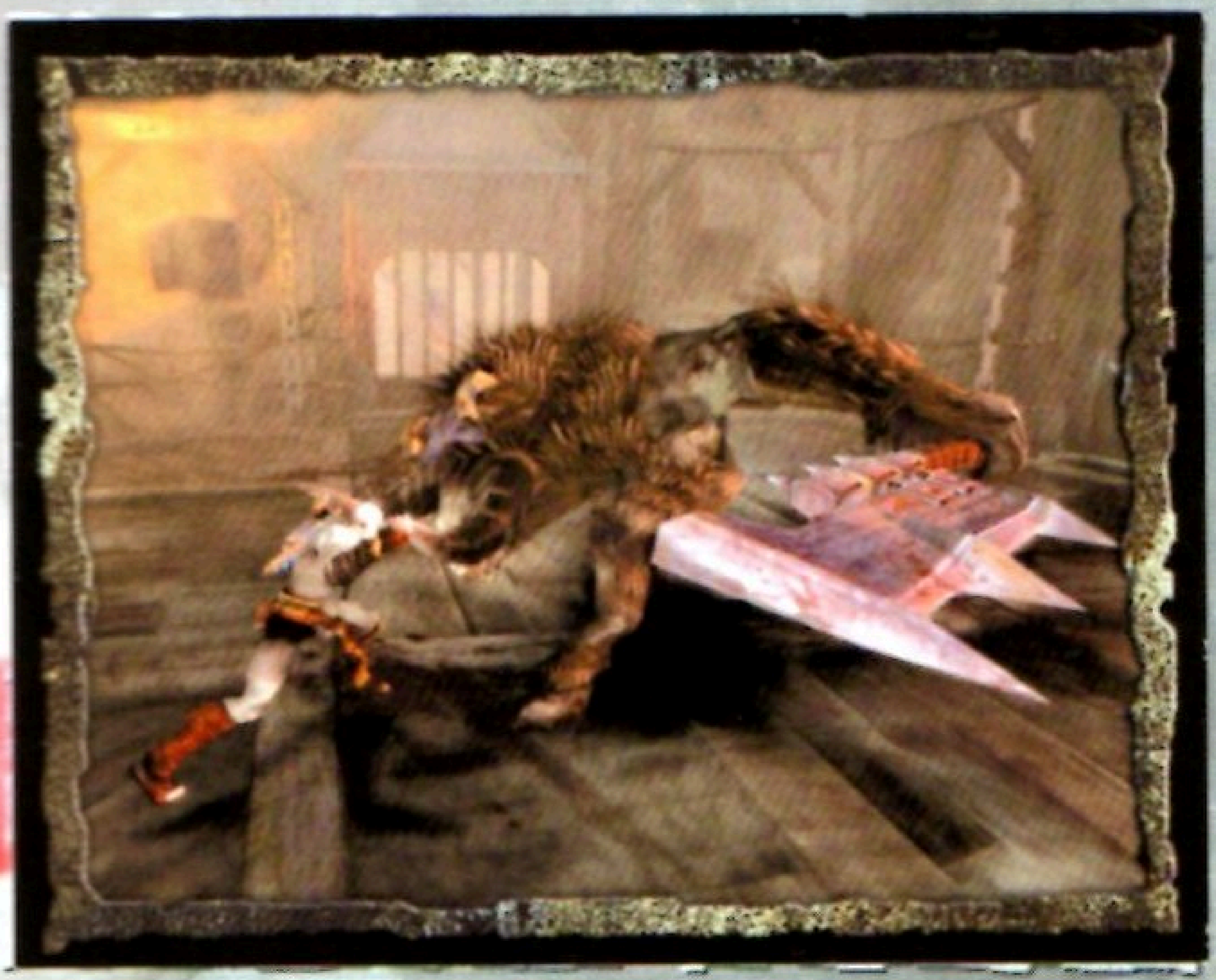
Eye of Atlantis:
uma antiga relíquia de Poseidon, o Olho de Atlântida contém o poder da cidade que submergiu. Atinge o adversário com um furioso relâmpago.

Horn of Boreas (Chifre de Bóreas):
este artefato evoca o poder do vento do norte, Bóreas. Cria uma tempestade de gelo que golpeia o inimigo, podendo congelá-lo.

Scourge of Erinys (Flagelo de Erinys):
este artefato pode desencadear um poder que não deveria ser empregado nem pelos deuses, nem pelos mortais. Cria um vazio que consome os inimigos, golpeando-os diversas vezes.









ROUPAS SECRETAS

God of War:
termine o game em qualquer nível de dificuldade para conquistar a armadura de Ares. Ela aumenta muito a força de defesa, dobra a potência da Maldição de Thera, acelera a recuperação da barra das chamas e ainda transforma os inimigos derrotados em esferas vermelhas.

Kratos Legionnaire (Legionário):
no game para PS2, era preciso uma senha obtida na pré-venda para habilitá-lo. Já na versão para PS3, o uniforme de legionário vem incluso. Esta roupa tem poderes incríveis: dobra o número de todos os tipos de esferas, reduz pela metade o gasto de magia, aumenta quatro vezes a força da armadura e dobra o poder do armamento Arms of Sparta.

Robotos:
esta incrível fantasia de robô, feita com caixas de papelão, custa uma fortuna no Templo de Zeus: 250 mil esferas vermelhas. Sua habilidade é a de aumentar o tempo de tolerância para emendar golpes durante um combo. Porém, ela faz com que dobre o custo de esferas azuis necessárias para magias.

Ghost of Sparta:
termine o game no nível God de dificuldade para habilitar a pele pálida de Kratos, marca da maldição que caiu sobre o espartano após matar sua família. A resistência contra golpes inimigos cai pela metade, mas aumentam em quatro vezes o poder da Maldição de Thera e a recuperação da barra de fogo.


Grave Digger (Coveiro):
ache a pá perdida no Templo de Zeus para jogar com o disfarce do todo-poderoso. A divindade tem uma lista exclusiva de poderes e técnicas de combate.

Para acabar com seus horríveis pesadelos, Kratos deve enfrentar o passado e assim, como consequência, mostrar força perante os deuses. Finalmente, podemos entender sua tatuagem, suas cicatrizes e sua família.






GOD


WAR™

EDITORA Abril
Fundador: VICTOR CIVITA
(1907-1990)

Editor: Roberto Civita

Conselho Editorial: Roberto Civita (Presidente), Thomaz Souto Corrêa (Vice-Presidente), Elda Müller, Fábio Colletti Barbosa, Giancarlo Civita, Jairo Mendes Leal, José Roberto Guzzo, Victor Civita

Presidente Executivo Abril Mídia: Jairo Mendes Leal

Diretor de Assinaturas: Fernando Costa
Diretor Geral Digital: Manoel Lemos
Diretor Financeiro e Administrativo: Fabio Petrossi Gallo
Diretora Geral de Publicidade: Thaís Chede Soares
Diretor de Planejamento Estratégico e Novos Negócios: Daniel Gomes
Diretora de Recursos Humanos: Paula Traldi
Diretor de Serviços Editoriais: Alfredo Ogawa

Diretora Superintendente: Claudia Giudice
Diretor de Núcleo: Dimas Mietto

LIVRO ILUSTRADO
GOD OF WAR

Diretor de Redação: Sérgio Figueiredo

Editor de Arte: Fábio Figueiredo **Preparador Digital:** Dinei Balieiro **Assistente de Produção Administrativo:** Edésio Souza **Atendimento ao Leitor:** Carolina Garofalo **Auxiliar Administrativo:** Renan dos Anjos **CTI:** Eduardo Blanco (supervisor), Aldo Teixeira, Andre Luiz, Cristina Negreiros, Dorival Coelho, Fernando Batista, Leandro Alves, Luciano Custódio, Marcelo Tavares, Marcos Medeiros, Mario Vianna, Marisa Tomas, Rogério da Veiga

SERVIÇOS EDITORIAIS: Apoio Editorial: Carlos Grassetti (Arte), Luiz Iria (Infografia), Ricardo Corrêa (Fotografia) **Dedoc e Abril Press:** Grace de Souza **Pesquisa e Inteligência de Mercado:** Andrea Costa **Treinamento Editorial:** Edward Pimenta

PUBLICIDADE CENTRALIZADA: Diretores: Ana Paula Teixeira, Marcia Soter, Robson Monte **Executivos de Negócio:** Ana Paula Viegas, Caio Souza, Camilla Dell, Camila Folhas, Carla Andrade, Claudia Galdino, Cleide Gomes, Cristiano Persona, Daniela Serafim, Eliane Pinho, Eliani Prado, Emiliano Hansenn, Fabio Santos, Jary Guimarães, Marcello Almeida, Marcelo Cavalheiro, Marcio Bezerra, Marcus Vinicius, Maria Lucia Strotbek, Nilo Bastos, Regina Maurano, Renata Miolli, Rodrigo Toledo, Selma Costa, Susana Vieira, Tati Mendes **PUBLICIDADE DIGITAL: Diretor:** André Almeida **Gerente:** Virginia Any **Gerente de Estratégia Comercial:** Alexandra Mendonça **Executivos de negócios:** André Bortolai, André Machado, Caio Moreira, Camila Barcellos, Carolina Lopes, Cinthia Curty, David Padula, Elaine Collaço, Fabíola Granja, Flavia Kannebley, Gabriel Souto, Guilherme Bruno de Luca, Guilherme Oliveira, Herbert Fernandes, Juliana Vicedomini Laura Assis, Luciana Menezes, Rafael de Camargo Moreira, Renata Carvalho, Renata Simões **PUBLICIDADE REGIONAL: Diretores:** Marcos Peregrina Gomez, Paulo Renato Simões **Gerentes:** Andrea Veiga, Cristiano Rygaard, Edson Melo, Francisco Barbeiro Neto, Ivan Rizental, João Paulo Pizarro, Mauro Sannazzaro, Ricardo Mariani, Sonia Paula, Vania Passolongo **Executivos de Negócios:** Adriano Freire, Ailze Cunha, Beatriz Ottino, Camila Jardim, Caroline Platilha, Catarina Lopes, Celia Pyramo, Clea Chies, Daniel Empinotti, Henri Marques, José Castilho, José Rocha, Josi Lopes, Juliana Erthal, Julio Tortorello, Leda Costa, Luciene Lima, Pamela Berri Manica, Paola Dornelles, Ricardo Menin, Samara Sampaio de O. Reijnders **PUBLICIDADE NÚCLEO INFANTIL: Diretora:** Eliani Prado ***Segmentos Dedicados* Gerente:** Ana Paula Moreno **Executivos de Negócios:** Adriana Pinesi, Alexandre Neto, Camilla Dell, Catia Valese, Fabiana Mendes, Paula Perez, Regiane Ferraz, Tatiana Castro Pinho ***Segmento Casa* Gerente:** Marília Hindi **Executivas de Negócios:** Camila Roder, Cida Rogiero, Juliana Sales, Lucia Lopes, Marta Veloso, Pricilla Cordoba ***Segmento Automotivo e Esportes:*** Marcia Marini **Executivos de Negócios:** Maurício Ortiz, Rodolfo Tamer ***Segmento Moda:*** Nanci Garcia **Executivos de Negócios:** Kauê Lombardi, Michele Brito, Vanda Fernandes ***Segmento Turismo:*** Solange Custodio **Executiva de Negócios:** Zizi Mendonça **DESENVOLVIMENTO COMERCIAL: Diretor:** Jacques Baisi Ricardo **INTEGRAÇÃO COMERCIAL: Diretora:** Sandra Sampaio **MARKETING E CIRCULAÇÃO: Diretora de Marketing:** Simone Sousa **Gerente de Marketing:** Tiago Afonso **Gerente de Publicações:** Pedro London **Analistas de Marketing:** Mariana Paulino Panhoni, Kauê Luiz Santin, Priscila Orenstein **Estagiária:** Stephanie Panossian Kajimoto **Gerente de Eventos:** Eliana Villar **Analista:** Marina Barrionuevo **Estagiária:** Tatiane de Deus **Gerente de Circulação Avulsas:** Maria Helena Couto **Gerente de Circulação Assinaturas:** Alessandra Pallis **Licenciamento:** Vanessa Weitman **PLANEJAMENTO, CONTROLE E OPERAÇÕES: Consultora:** Marina Bonagura **Processos:** Deise Droppa, Igor Ismael Assan, Sueli Souza **ASSINATURAS: Atendimento ao Cliente:** Clayton Dick **Recursos Humanos: Consultora:** Camila Morena

PUBLICAÇÕES DA EDITORA ABRIL: Alfa, Almanaque Abril, Ana Maria, Arquitetura & Construção, Aventuras na História, Boa Forma, Bons Fluidos, Bravo!, Capricho, Casa Claudia, Claudia, Contigo!, Delícias da Calu, Publicações Disney, Dicas Info, Elle, Estilo, Exame, Exame PME, Gloss, Guia do Estudante, Guias Quatro Rodas, Info, Lola, Loveteen, Manequim, Máxima, Men's Health, Minha Casa, Minha Novela, Mundo Estranho, National Geographic, Nova, Placar, Playboy, Quatro Rodas, Recreio, Revista A, Runner's World, Saúde, Sou Mais Eu!, Superinteressante, Tititi, Veja, Veja Rio, Veja São Paulo, Vejas Regionais, Viagem e Turismo, Vida Simples, Vip, Viva! Mais, Você RH, Você S/A, Women's Health **Fundação Victor Civita:** Nova Escola, Gestão Escolar

GOD OF WAR (ISBN 978-85-364-1333-4) é um livro editado pela Editora Abril S.A. Distribuído em todo o país pela Dinap S.A. **GOD OF WAR** não admite publicidade redacional.

Redação e Correspondência: Av. das Nações Unidas, 7221, 6° andar, Pinheiros, São Paulo, SP, CEP 05425-902, tel. (11) 3037-2000. **Publicidade São Paulo e informações sobre representantes de publicidade no Brasil e no Exterior:** www.publiabril.com.br

IMPRESSO NA GRÁFICA ABRIL
Av. Otaviano Alves de Lima, 4400, Freguesia do Ó, CEP 02909-900, São Paulo, SP

Abril S.A.

Conselho de Administração: Roberto Civita (Presidente), Giancarlo Civita (Vice-Presidente), Esmaré Weideman, Hein Brand, Victor Civita
Presidente Executivo: Fábio Colletti Barbosa
www.abril.com.br

L762

Livro Ilustrado God of War - [São Paulo] : Abril, 2012
32p. : il. col. : 202 x 266 mm

ISBN 978-85-364-1333-4

1. Literatura infanto-juvenil

CDD- 808.899282

God of War é um livro ilustrado editado pela Editora Abril S.A.





ISBN 978-85-364-1333-4